

# **MEDIA ANIMASI PROMOSI KESEHATAN TENTANG PENCEGAHAN JAJAN SEMBARANGAN UNTUK SISWA SDN BANJARWATI LAMONGAN**

## *HEALTH PROMOTION ANIMATION MEDIA ABOUT BUYING SNACKS CARELESSLY PREVENTION FOR STUDENT OF SDN BANJARWATI LAMONGAN*

**Nashrur Razzaq**

Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Airlangga, Surabaya

Email : nashrurazzaq@gmail.com

**Abstract:** *Unhealthy eating behavior is often done by children. Lack of information on healthy foods is one of the main causes. For that reason, health promotion is needed for children which aim to increase the awareness. Animation is the medium used to determine success in conveying information to students SDN Banjarwati Lamongan. This research was conducted with a R&D (research and development) design that aimed to develop animation media for health promotion. This study used questionnaires given to 50 students and interview were conducted with the aim of exploring the characteristics of the target. In addition, expert reviews was also conducted to get suggestions on prototype and animation media that have been developed. SDN Banjarwati's Students required additional information about the dye content and cleanliness of serving in healthy foods. Animation created specifically based on the characteristics of students who love adventure genres which supported by the story delivery using Bahasa. The animation was 3 minutes long and contained messages about "be careful before you eat snack". By using narrative approaches aimed at the target audience who watch animation so that they gained new and better knowledge about healthy food.*

**Keyword:** *health promotion, snack, children, animation media*

**Abstrak:** *Perilaku jajan sembarangan masih sering dilakukan oleh anak-anak. Kurangnya informasi tentang jajanan yang sehat menjadi salah satu penyebab hal tersebut. Untuk itu perlu adanya promosi kesehatan dengan tujuan menambah pengetahuan anak-anak. Media yang digunakan menentukan keberhasilan penyampaian informasi pada siswa SDN Banjarwati Lamongan. Penelitian ini dilaksanakan dengan rancangan research and development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media film untuk promosi kesehatan. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 50 siswa dan wawancara yang bertujuan untuk menggali karakteristik sasaran. Selain itu juga dilakukan expert review untuk mendapatkan saran atas prototype dan media animasi yang sudah dikembangkan. Siswa SDN Banjarwati membutuhkan penambahan informasi mengenai kandungan bahan pewarna dan kebersihan dalam penyajian jajanan sehat.. Animasi yang dibuat disesuaikan dengan karakteristik siswa yang menyukai animasi dengan genre petualangan dan menggunakan bahasa Indonesia. Media film berdurasi 3 menit dengan pesan teliti sebelum dikonsumsi, menggunakan pendekatan rasional dengan tujuan kelompok sasaran yang menonton animasi akan mendapatkan pengetahuan baru.*

**Kata Kunci:** *promosi kesehatan, jajan, anak, media animasi*

## PENDAHULUAN

Tumbuh kembang anak usia sekolah yang optimal tergantung pemberian nutrisi dengan kualitas dan kuantitas yang baik serta benar perlu diperhatikan. Dalam masa tumbuh kembang tersebut pemberian nutrisi atau asupan makanan pada anak tidak dapat selalu dilaksanakan dengan benar dan menyimpang. Penyimpangan ini mengakibatkan gangguan pada organ-organ dan sistem tubuh anak (Judarwanto, 2006).

Salah satu bentuk penyimpangan dalam mengkonsumsi makanan anak usia sekolah adalah jajan sembarangan. Walaupun makanan yang dikonsumsi menarik dan nikmat apabila tidak aman untuk dikonsumsi maka tidak ada nilainya sama sekali bahkan dapat menyebabkan keracunan pada konsumen yang disebut juga dengan *food borne disease*.

Kusumaningsih (2012) menyebutkan *food borne disease* atau penyakit bawaan makanan merupakan masalah kesehatan masyarakat yang utama di banyak negara. Penyakit ini dianggap bukan termasuk penyakit yang serius untuk jangka pendek, sehingga sering kali kurang diperhatikan oleh orang tua, masyarakat atau instansi yang terkait dengan masalah ini.

Masalah keracunan makanan sudah menjadi langganan di Indonesia. Hampir setiap tahun kasus keracunan selalu ada. Selama tahun 2004, berdasarkan laporan Balai Besar/Balai POM di seluruh Indonesia telah terjadi kejadian luar biasa (KLB) keracunan pangan sebanyak 153 kejadian di 25 propinsi. KLB keracunan pangan terbanyak di Propinsi Jawa Barat yaitu sebesar 32 kejadian (21%), Jawa Tengah 17 kejadian (11%), DKI Jakarta, Jawa Timur dan Nusa Tenggara Barat masing-masing 11 kejadian (7,2%) (Sampurno, 2005).

Seluruh kasus keracunan semua bersumber pada pengolahan makanan yang tidak higienis. Berdasarkan pengawasan rutin yang dilakukan Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) dalam lima tahun terakhir (2006-2010) menunjukkan, sebanyak 40%-44%

jajanan anak di sekolah tidak memenuhi syarat keamanan pangan. Sementara itu, berdasarkan pengambilan sampel pangan jajanan anak sekolah di 6 ibu kota provinsi (DKI Jakarta, Serang, Bandung, Semarang, Yogyakarta dan Surabaya), ditemukan 72,08% yang positif mengandung zat berbahaya. Jajanan di sekolah tersebut mengandung bahan berbahaya yang dilarang digunakan untuk pangan seperti formalin, boraks, zat pewarna rhodamin B dan *methanyl yellow*. Selain bisa menimbulkan reaksi akut berupa alergi, batuk, diare, atau keracunan, dalam jangka panjang bahan berbahaya yang masuk ke dalam tubuh itu bisa terakumulasi dan mencetuskan kanker (Kompas, 2011).

Sebanyak 60% jajanan Sekolah Dasar di Depok tercemar bakteri air. Hal itu berdasarkan hasil survei Dinas Kesehatan Kota Depok terhadap 40 SD dan Madrasah Ibtidaiyah di Depok sejak Mei 2012. Kepala Bidang Perbekalan Kesehatan Pengawas Obat dan Makanan Dinas Kesehatan Kota Depok, Devi Maryori menyatakan makanan yang terbukti tercemar bakteri adalah batagor, nasi uduk, nasi goreng, mie goreng, dan bakso. Minumannya es teh manis, es cincau, dan minuman lain yang menggunakan es balok. Dari data itu, sebanyak 52% jajanan anak SD juga terkontaminasi bakteri *coliform* atau bakteri makanan. Bahkan, sebanyak 4% masih mengandung bahan formalin (Tempo, 2012).

Profil kesehatan Kabupaten Lamongan tahun 2014 menyatakan rasio angka kesakitan diare per 1000 penduduk adalah 214 orang. Terdapat 642 kasus diare yang ditangani Puskesmas Paciran setara 47% dari perkiraan kasus diare yang ada di Kecamatan Paciran.

Kurangnya pengetahuan anak tentang gizi khususnya kebiasaan makan yang tidak aman sangat mempengaruhi anak usia sekolah untuk membeli jajan sembarangan. Pengetahuan anak dapat diperoleh baik secara internal maupun eksternal. Untuk pengetahuan secara internal yaitu pengetahuan yang berasal dari dirinya sendiri berdasarkan pengalaman hidup sedangkan secara eksternal yaitu pengetahuan yang berasal

dari orang lain sehingga pengetahuan anak tentang gizi bertambah (Solihin, 2005).

Kurangnya informasi dapat membahayakan kesehatan anak antara lain gejala keracunan yang disebabkan oleh kandungan bahan kimia berbahaya di dalam makanan/minuman maupun kemasan serta penyakit yang disebabkan oleh kurang higienisnya pengolahan dan penyajian makanan/minuman tersebut. Dampak langsung yang dialami dapat berupa mual, muntah, pusing, batuk, pilek, demam serta diare. Namun yang lebih berbahaya adalah dampak jangka panjang yang dapat mengakibatkan kanker, fungsi hati, otak dan organ pencernaan, bahkan dapat mengganggu proses pertumbuhan anak.

Upaya promotif dan preventif diperlukan untuk mengatasi kurangnya pengetahuan anak usia sekolah tentang bahaya yang dapat ditimbulkan oleh mengkonsumsi jajanan secara sembarangan. Promosi kesehatan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat. Dalam implementasi promosi kesehatan terdapat beberapa metode pendekatan. Salah satu pendekatan yang dapat dipakai adalah dengan pendekatan media film animasi.

Anak usia sekolah sebagian besar tertarik dengan tontonan film animasi. Film animasi berkembang pesat sejak awal kemunculannya di Indonesia sampai sekarang. Anak-anak yang menonton film animasi pada dasarnya secara langsung maupun tidak langsung dapat terpengaruh, baik secara sosiologis maupun psikologis. Anak-anak di Indonesia yang termasuk dalam range umur 7-12 tahun yang duduk di bangku sekolah dasar gemar menonton televisi yang menyiarkan tayangan hiburan termasuk film animasi itu sendiri.

Liputra (2011), menyimpulkan bahwa animasi film pada saat ini sangat mempengaruhi sebagian besar cara berpikir anak, karena anak menyerap semua informasi yang ia dapat dan mencoba untuk di praktekan dalam kehidupannya nyata sekarang ini. Film animasi dibuat dengan durasi film pendek yang dibuat dengan menggunakan pendekatan jalan cerita dan karakter yang bersifat *simple* dan lucu sehingga dapat

lebih menarik perhatian anak dan pesan yang disampaikan dapat maksimal.

Diharapkan melalui pendekatan film animasi ini dapat mengubah pola pikir mereka untuk tidak jajan sembarangan pada anak usia sekolah dasar di Lamongan.

Lokasi SD Banjarwati berdekatan dengan pasar Banjarwati yang cukup ramai dari pagi sampai sore hari. Banyak pedagang kaki lima (PKL) yang sebagian besar menjual jajanan. Hal ini menyebabkan murid SD Banjarwati membeli jajan pada PKL tersebut tanpa mempertimbangkan kebersihannya. Selain itu jajanan yang dijual pedagang kaki lima sebagian besar adalah makanan yang berkalori tinggi seperti *pentol*, *cireng*, *nugget*, dan lain sebagainya yang pada umumnya mempunyai kandungan gizi yang kurang

Berbagai hal yang telah dijelaskan sebelumnya, mengindikasikan bahwa terdapat potensi perilaku jajan sembarangan pada SD Banjarwati yang dapat berakibat timbulnya gangguan kesehatan. Perilaku ini muncul antara lain karena kurangnya informasi tentang gizi khususnya kebiasaan makan yang tidak aman dapat menjadi penyebab yang mempengaruhi anak usia sekolah untuk membeli jajan sembarangan. Untuk mengatasi hal ini maka diperlukan suatu promosi kesehatan dalam hal ini adalah *prototype* media yang sesuai untuk mengurangi perilaku jajan sembarangan pada anak usia Sekolah Dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media animasi promosi kesehatan pencegahan perilaku jajan sembarangan di SDN Banjarwati Lamongan.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research And Development*), karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengembangkan media animasi promosi kesehatan tentang pencegahan jajan sembarangan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012:407) bahwa "*Penelitian research and development* adalah metode penelitian

yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”

Prosedur penelitian ini mengacu pada kerangka teori P-Process yaitu dari langkah 1 berupa analisis sasaran, langkah 2 desain strategi, hingga langkah 3 pengembangan media. Pada langkah 1 dilakukan pengambilan data primer dari responden dengan variabel berupa bahasa dan pengetahuan mengenai jajan, karakteristik animasi yang diminati, kebijakan dan program sekolah.

Setelah diketahui karakteristik dasar responden, serta kebijakan dan program yang ada dari kuesioner dan wawancara mendalam maka dilakukan analisis untuk menentukan langkah 2 yakni desain strategi pesan dan *positioning*. Dari desain strategi tersebut selanjutnya dibuat *Prototype* berupa *storyboard*. *Prototype* ini kemudian dilakukan *Expert Review* atau meminta pendapat ahli dalam bidang media. 2 orang ahli media yang ditentukan oleh peneliti untuk melakukan review.

Kritik dan saran hasil *Expert Review* menjadi bahan acuan untuk melakukan revisi pada *prototype*. Setelah itu dimulai proses produksi animasi. Proses produksi animasi membutuhkan animator yang sesuai dengan arahan peneliti. Durasi animasi yang dibuat adalah 3-5 menit. Animasi yang sudah jadi kemudian diuji cobakan pada beberapa dan ahli media untuk melihat sejauh mana kelayakan animasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primer melalui kuesioner dan wawancara kepada siswa dan guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Langkah 1 Analisis Sasaran.

Dari hasil observasi dan pengambilan data diketahui SDN Banjarwati Lamongan terletak di Desa Banjarwati Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. Lokasi sekolah berada di Jalan Raya Daendels dekat pasar Banjarwati yang merupakan pusat perekonomian desa. SDN Banjarwati terdiri dari dua bangunan utama. Bangunan baru dan bangunan lama.

Bangunan baru terdiri dari dua lantai, lantai bawah berisikan ruang kepala sekolah, ruang guru dan laboratorium. Lantai atas bangunan merupakan kelas 4, 5 dan 6. Bangunan lama merupakan bangunan memanjang terdiri dari perpuustakaan, mushola, kelas 1,2 dan 3. SDN Banjarwati Lamongan memiliki 6 tingkatan kelas terdiri dari kelas 1,2,3,4,5 dan 6. Penelitian ini dilakukan hanya pada kelas 4, 5 dan 6 SDN Banjarwati. Jumlah siswa SDN Banjarwati relatif sedikit. Sehingga penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* dalam pengambilan sampelnya. Dari 3 kelas yang diambil, Kelas 4 memiliki siswa terbanyak yaitu 20 anak, sedangkan kelas 5 dan kelas 6 memiliki jumlah 15 anak.

Kebanyakan siswa SDN Banjarwati bertempat tinggal di sekitar wilayah sekolah, sehingga tidak terlalu banyak siswa yang berangkat ke sekolah diantar oleh orang tua. Selain kegiatan belajar mengajar yang rutin dilakukan dari hari senin sampai sabtu, SDN Banjarwati memiliki kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang diadakan tiap jumat sore. SDN Banjarwati juga memiliki kegiatan tidak wajib berupa kelas diniyah yang dilakukan setelah jam pulang sekolah pada hari tertentu.

Kuesioner penelitian yang dibagikan kepada 50 siswa kelas 4, 5, dan 6, didapatkan data berupa karakteristik responden SDN Banjarwati Lamongan, yang meliputi jenis kelamin, umur, dan pekerjaan orang tua.

Diketahui bahwa responden penelitian ini didominasi oleh laki-laki dengan persentase 64%. Kelas 4 dan 5 adalah kelas dengan jumlah laki-laki terbanyak dengan persentase 60% dan 80% dari keseluruhan nya.

Rentang umur responden adalah 9 sampai 12 tahun, dengan frekuensi paling tinggi adalah 11 tahun dengan jumlah 16 anak (32%), tertinggi kedua 10 tahun yaitu 15 anak (30%), sedangkan lainnya 9 tahun sejumlah 10 anak (20%) dan umur 12 tahun sejumlah 9 anak (18%). Hal ini sesuai dengan pernyataan Kartono (1995) bahwa perkembangan anak terdiri dari masa bayi usia 0-1 tahun (periode vital), masa kanak-kanak usia 1-5 tahun (periode

estatis), masa anak-anak Sekolah Dasar 6-12 tahun (periode intelektual) dan periode *pueral* pada usia 12-14 tahun (prapubertas atau puber awal). Lebih lanjut Kartono (1995) mengungkapkan ingatan anak pada usia 10-14 tahun mencapai intensitas paling besar dan paling kuat, daya menghafal dan daya memoriasi sehingga anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak.

Pekerjaan sehari-hari orang tua dalam memenuhi kebutuhan ekonomi dengan frekuensi paling tinggi adalah Wiraswasta yaitu dengan jumlah 22 anak (44%), sedangkan yang paling rendah orang tua yang bekerja sebagai guru dengan jumlah 1 anak (2%). Jenis pekerjaan yang lain adalah TNI/Polri, karyawan swasta, buruh, dan lain-lain.

Bahasa sebagai saluran komunikasi responden merupakan salah satu variabel penting dalam pengembangan media. Dalam perancangan desain pesan dan media, maka informasi ini sangat diperlukan untuk menentukan segmentasi media.

**Tabel 1.** Distribusi Bahasa Sehari-hari Responden di SDN Banjarwati Lamongan Tahun Pelajaran 2016-2017

Bahasa Digemari	Frekuensi	%
Bahasa Indonesia	21	42%
Bahasa Jawa	29	58%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100 %</b>

Media yang dibuat nantinya akan mencakup karakteristik seperti menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa yang paling digemari dan dimengerti oleh siswa. Susilowati (2016) mengatakan salah satu hal yang harus diperhatikan ketika menyampaikan pesan dalam media promosi kesehatan agar efektif adalah *Clarify the message*, pesan harus mudah dipahami oleh responden.

Cara belajar yang lebih mudah bagi SDN Banjarwati Lamongan adalah dijelaskan atau dari cerita orang lain dengan frekuensi 35 anak (70%). Sehingga sesuai dengan cara belajar siswa maka pembuatan media animasi efektif

untuk memberikan informasi mengenai jajanan sehat.

**Tabel 2.** Distribusi Cara Belajar Responden di SDN Banjarwati Lamongan Tahun Pelajaran 2016-2017

Cara Belajar	Frekuensi	%
Dijelaskan/cerita orang lain	35	70%
Belajar sendiri	15	30%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Kartun paling banyak disukai oleh siswa SDN Banjarwati Lamongan adalah kartun sejenis Upin Ipin atau Adit Sopo Jarwo dengan jumlah frekuensi 23 anak (46%) dan kartun sejenis Naruto/Dragonball/Boboibooy dengan jumlah 22 anak (44%). Media animasi yang dibuat memiliki karakter cerita kehidupan sehari-hari dari perguruan ninja yang merupakan kombinasi jenis kartun-kartun pilihan siswa tersebut agar lebih mudah dinikmati dan diingat.

**Tabel 3.** Distribusi Kartun Favorit Responden di SDN Banjarwati Lamongan Tahun Pelajaran 2016-2017

Kartun Favorit	Frekuensi	%
Naruto/Dragonball/Boboibooy	22	44%
Upin Ipin/Adit Sopo Jarwo	23	46%
Lainnya	5	10%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa alasan menyukai kartun adalah karena kartun itu lucu dengan jumlah 25 anak (50%). Alasan tertinggi kedua adalah karena kartun itu mengisahkan kepahlawanan atau heroisme dengan frekuensi 21 anak (42%). Maka animasi yang dibuat memiliki unsur humor agar informasi yang disampaikan lebih mudah diingat oleh siswa. Hallas (1976) mengatakan secara umum film animasi diasosiasikan dengan humor. Tokoh-tokoh yang terdapat di dalam film harus

menyenangkan dan bertindak secara alami.

**Tabel 4.** Distribusi Alasan Responden Menyukai Kartun di SDN Banjarwati Lamongan Tahun Pelajaran 2016-2017

Alasan Kartun	Suka	Frekuensi	%
Lucu		25	50%
Heroic/pahlawan		21	42%
Lainnya		4	8%
<b>Total</b>		50	100 %

Pada tabel 5 dapat diketahui bahwa karakter favorit dalam kartun adalah Upin Ipin dengan frekuensi 18 anak (36%), sedangkan karakter favorit dalam kartun yang kedua adalah Naruto sebanyak 16 anak (32%). Peneliti mengkombinasikan karakter Upin-Ipin dan Naruto, sehingga diciptakan karakter dua ninja sebagai tokoh utama dalam cerita

Pengetahuan merupakan hal yang penting sebagai penentu pesan yang akan disampaikan lewat media kepada

responden. Ketidaktahuan siswa terhadap jajanan dapat menjadi faktor kunci. Berikut distribusi pengetahuan siswa SDN Banjarwati terhadap jajanan.

**Tabel 5.** Distribusi Tokoh Kartun Favorit Responden di SDN Banjarwati Lamongan Tahun Pelajaran 2016-2017

Tokoh kartun favorit	Frekuensi	%
Boboiboy	6	12%
Conan	1	2%
Goku	1	2%
Kaneki	1	2%
Madara	1	2%
Marichan	1	2%
Naruto	16	32%
Patrick	1	2%
Rufy	1	2%
Siwa	1	2%
Upin Ipin	18	36%
Yaya	1	2%
Rubi	1	2%
<b>Total</b>	50	100%

**Tabel 6.** Distribusi Pengetahuan Responden Mengenai Jajanan Sehat

Pengetahuan Jajanan Sehat	Mengetahui	%	Tidak Mengetahui	%
Dimasak lagi	39	78%	11	22%
Tubuh sehat	48	96%	2	4%
Enak menarik	31	62%	19	38%
Warna mencolok	42	84%	8	16%
Roti, ikan, biscuit	49	98%	1	2%
Sakit perut	43	86%	7	14%
Pengawet micin	32	64%	18	36%
Chiki	46	92%	4	8%
Saos sambal	38	76%	12	24%
Bersih terbungkus	45	90%	5	10%
Kadaluarsa	45	90%	5	10%
Jamuran	44	88%	6	12%
Diolah bersih	45	90%	5	10%
Zat berbahaya	45	90%	5	10%
Bersih dan aman	30	60%	20	40%

Penyajian jajanan adalah proses pengemasan dan bentuk jajanan yang akan dikonsumsi oleh konsumen meliputi kebersihan ketika pengolahan dan pengemasan serta warna jajanan dan jenis

bungkus yang digunakan. Beberapa menganggap penyajian jajanan yang kurang menarik dan warna yang kurang mencolok kurang enak sehingga mereka cenderung memilih jajanan yang

sebaliknya tanpa mempedulikan proses pengolahan dan kebersihan jajanan yang dikonsumsi. Hal ini dikarenakan kurangnya informasi tentang pengolahan jajanan serta pentingnya kebersihan dalam pengolahan jajanan sehingga dibutuhkan penambahan informasi mengenai penyebab penyakit dalam media animasi yang akan dibuat.

Kandungan bahan kimia dalam jajan yang dikonsumsi termasuk bahan pengawet dan penyedap rasa. Secara umum mayoritas responden kurang mengetahui penyedap rasa dan bahan pengawet yang terdapat dalam jajanan. Penggunaan bahan kimia yang berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan dan pertumbuhan sehingga perlu ditambahkan informasi mengenai kandungan bahan kimia dalam jajan.

Manfaat jajanan sebagai alternatif asupan gizi oleh siswa. Kebanyakan siswa sudah mengetahui sebab dan akibat dari perilaku jajan, namun hal tersebut hanya berlaku pada efek jangka pendek. Informasi tentang efek jangka panjang pada jajanan masih perlu ditambahkan.

Pengembangan media promosi kesehatan membutuhkan dukungan program dan kebijakan sekolah. Dalam perencanaan media perlu disesuaikan dengan program dan kebijakan sekolah yang ada agar mudah diterima dan sesuai dengan tujuan media.

Dalam kurun waktu satu tahun terakhir belum ada program dari sekolah yang bersinggungan secara langsung dengan jajanan sehat yang ada di SDN Banjarwati. Program sebelumnya adalah program penyuluhan cuci tangan yang diselenggarakan oleh pihak swasta yang secara tidak langsung berkaitan dengan tata cara konsumsi jajanan sehat.

Hal tersebut dikemukakan oleh keterangan kepala sekolah ketika ditanya tentang program sekolah mengenai jajanan sehat, di SDN Banjarwati beliau menjawab:

*“Ndak ada ya cuman dari lifebuoy ya yang cuci tangan itu”*. (informan 1).

Ketika ditanyakan tentang program dari pemerintah salah satu wali kelas menambahkan:

*“Gak pernah, kalo puskesmas itu cuman imunisasi kayak-kayak gitu aja kesehatan apa kekebalan tubuh aja sih, kayak makanan kayaknya gak pernah ada, kayaknya ya cuman guru-guru ini aja yang kasih himbauan ke anak-anak”*. (Informan 2).

Program sekolah yang secara langsung mengatur jajanan di SDN Banjarwati belum ada. Hanya ada beberapa program dari pihak luar yang berupa penyuluhan tentang perilaku hidup bersih dan sehat. Media yang sudah digunakan adalah alat bantu peraga ketika diadakan penyuluhan. Belum adanya program sekolah terkait, merupakan potensi media animasi untuk memberikan informasi baru tentang jajanan yang baik dan sehat.

Kebijakan sekolah di SDN Banjarwati mengenai jajan sehat berupa kontrol terhadap kantin dan himbauan terhadap siswa SDN Banjarwati agar tidak jajan sembarangan terutama di luar area sekolah. Ketika peneliti menanyakan tentang peraturan tertulis di sekolah, salah satu wali kelas menjawab:

*“ belum, dimana setiap upacara itu kan kita menjelaskan, kalo jajan itu sebaiknya pilih-pilih, jangan sembarangan membeli jajanan yang biasanya, sekarang banyak yang bahan-bahan pengawet seperti itu jadi kita anjurkan supaya anak dapat memilih-milih jajan mana yang cocok dikonsumsi dan juga tidak membahayakan anak itu sendiri”*. (Informan 3).

Kebijakan berupa himbauan secara verbal diakui oleh pihak sekolah masih mempunyai hambatan salah satunya adalah letak sekolah yang dekat dengan pasar seperti yang dikemukakan oleh salah satu wali kelas

*“Ya ada sih kadang - kadang kan anak-anak kecil biasanya suka kalo ada makanan aneh atau ada makanan yang baru gitu kan suka nyoba jadi ada yang*

*lari-lari pergi apa, beli tanpa pengetahuan guru juga kayaknya, sering gitu kan ada makanan baru kaya permainan apa makanan kaya permen-permen gitu kan tidak terjual di kantin, dianya keluar beli gitu, banyak juga yang gitu, ya kalo wage kan banyak sih jajan-jajan yang di pinggir-pinggir gitu, iya karena di kantinnya gak ada itu anak-anak pengen nyoba”*. (Informan, 4).

SDN Banjarwati mempunyai kebijakan yang tidak tertulis tentang perilaku jajan. Secara tidak langsung diarahkan untuk tidak jajan di luar area sekolah. Hal tersebut diterapkan untuk mencegah mengkonsumsi jajan sembarangan. Ketika memasuki jam istirahat dan pulang sekolah guru mengingatkan agar tidak jajan di luar area sekolah. Media animasi yang akan dibuat diharapkan memberikan tambahan informasi tentang jajanan yang baik dan sehat sehingga pengetahuan menjadi lebih luas.

#### Langkah 2 Desain Strategi.

*Positioning* dan pendekatan pesan dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan segmentasi sasaran. Media yang dikembangkan memuat pesan yang mudah diterima oleh sasaran dalam hal ini adalah siswa kelas 4, 5, dan 6 SDN Banjarwati. Pesan yang akan disampaikan dalam media adalah “Teliti sebelum dikonsumsi”.

Hal ini terkait bahwa sebagian siswa masih kurang mengetahui potensi bahaya yang dapat disebabkan oleh pengolahan dan penyajian jajan serta kandungan bahan kimia dalam jajanan yang berlebihan, sehingga dibuatlah pesan umum agar siswa mendapatkan informasi baru tentang pengolahan dan penyajian jajan serta kandungan bahan kimia dalam jajanan. Seperti yang dijelaskan Mowen dan Minor (2002) bahwa isi pesan merupakan strategi yang digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan. Di dalam media akan dimasukkan konten informasi pengolahan dan penyajian jajan serta kandungan bahan kimia dalam jajanan yang dikemas dengan penuturan yang sederhana dan mudah dimengerti sesuai dengan karakteristik responden.

Pendekatan pesan dalam media yang akan dibuat adalah pendekatan rasional, sehingga sasaran ketika melihat media yang sudah dibuat akan mendapatkan informasi baru tentang pengolahan dan kandungan bahan kimia dalam jajan sehingga dapat menjadi pertimbangan sebelum mengkonsumsi jajanan.

#### Langkah 3 Pengembangan Media.

Skenario yang menjadi acuan pembuatan *prototype* media animasi berdasar pada pesan dan pendekatan pesan yang telah ditentukan. Pesan teliti sebelum dikonsumsi menjadi ide dasar pembuatan sinopsis berupa cerita singkat dari awal sampai akhir yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah skenario yang terdapat dialog berisikan konten pesan secara verbal (dialog) dan non verbal (gerakan).

Dalam pengembangan skenario media animasi yang tepat dan sesuai, karakteristik sasaran yang sudah dianalisis menjadi salah satu unsur pokok dalam media yang dibuat. Berdasarkan karakteristik sasaran yang sudah dianalisis, penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar didasarkan pada penggunaan bahasa dalam kegiatan belajar serta rekomendasi dari guru kelas dan ahli media. Genre cerita adalah petualangan mirip dengan *anime naruto* yang disukai anak-anak. Skenario bercerita tentang petualangan dua siswa ninja dalam menyelesaikan misi. Karakter dalam skenario adalah dua siswa ninja laki - laki dengan sifat baik hati dan polos diadaptasi dari karakter kesukaan yaitu naruto dan upin ipin. Sifat heroik pemberani dan suka menolong dalam karakter digambarkan pada sebagian cerita yaitu pada saat karakter utama menjalankan misi.

Sinopsis animasi yang akan dibuat menceritakan: “Seorang guru ninja berniat mewariskan jurus tiada tanding kepada dua siswanya. Sebelum dapat mewarisi jurus tersebut sang siswa harus melewati beberapa ujian. Karena buru-buru mereka membeli bekal seadanya sebelum akhirnya berangkat menempuh ujian. Selama perjalanan dua siswa tersebut beristirahat dan memakan bekal



yang mereka bawa. Akhirnya dua siswa hampir menyelesaikan ujian, namun ketika memasuki tahap terakhir dua siswa tersebut gagal karena kondisi tubuh dua siswa tersebut tidak memenuhi syarat. Kemudian sang master memberikan penjelasan mengenai penyebab kegagalan dua siswa tersebut”.

Penggunaan cerita yang ringkas dan baku serta dikemas dengan pembawaan lucu karakter untuk memudahkan sasaran dalam hal ini siswa SDN Banjarwati dalam memahami cerita dan pesan yang disampaikan. Durasi media animasi yang dibuat sependek mungkin namun masih mempunyai bentuk cerita untuk menjaga efektifitas penyampaian informasi tanpa dibingungkan oleh alur cerita. Penambahan informasi tentang penyajian jajanan, kandungan bahan pengawet dalam jajanan dan manfaat jajanan bagi tubuh disisipkan sejasal mungkin. Dari metode tersebut diharapkan ketika media animasi selesai dibuat dapat menarik perhatian dan siswa mampu menerima informasi dengan baik.

Skenario yang sebelumnya dibuat di *review* oleh ahli media animasi. Dari hasil *review* kemudian skenario direvisi agar media yang dibuat lebih berhasil dalam menambahkan pengetahuan sasaran tentang jajanan. Saran dari ahli media animasi menjadi salah satu pertimbangan yang digunakan dalam merevisi skenario. Dua poin penting yang menurut saran ahli media animasi perlu dirubah.

Poin pertama dari *expert review* adalah karakter master ninja yang menjelaskan misi. Karakter tersebut dipandang terlalu tua dan menggurui, oleh ahli media disarankan untuk mengganti karakter tersebut dengan karakter yang lebih bersahabat dan lebih muda namun masih dipandang pantas dalam memberikan penjelasan. Dari saran tersebut karakter master ninja digantikan oleh ninja senior yang dibuat sedikit lebih santai namun masih tegas.

Poin kedua adalah durasi keseluruhan dari media animasi yang akan dibuat. Berdasarkan pengalaman yang sudah dilakukan, ahli media animasi menyarankan pengurangan durasi media animasi menjadi kurang dari 3 menit.

Penggunaan durasi yang panjang dipandang dapat mengaburkan konten informasi yang akan disampaikan. Dari saran tersebut terdapat pengurangan konten dalam cerita terutama konten petualangan. Bagian petualangan dalam menjalankan misi dirubah menjadi sebuah sisipan gambar yang masih dapat menceritakan dengan jelas kejadian pada cerita.

Setelah mendapat hasil *expert review* maka dilakukan revisi pada skenario yang telah dibuat yang sesuai dengan saran ahli media. Revisi skenario menceritakan:

“Seorang ninja senior sedang memberikan penjelasan kepada dua juniornya yang akan melakukan misi sebagai syarat mendapatkan jurus baru. Karena buru-buru mereka membeli bekal seadanya sebelum akhirnya berangkat menempuh ujian. Selama perjalanan dua siswa tersebut beristirahat dan memakan bekal yang mereka bawa. Akhirnya dua siswa hampir menyelesaikan ujian, namun ketika memasuki tahap terakhir dua siswa tersebut gagal karena kondisi tubuh dua siswa tersebut tidak memenuhi syarat. Kemudian senior ninja memberikan penjelasan tentang penyebab kegagalan mereka”.

Dari revisi skenario, disusun rancangan produksi film animasi, yaitu meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Film yang sudah dibuat menggunakan bahasa yang digunakan selama kegiatan belajar yaitu bahasa Indonesia. Genre film yang digunakan adalah perpaduan petualangan dan kegiatan sehari-hari sesuai dengan genre yang paling disukai. Cara bertutur film disesuaikan dengan kebanyakan film di Indonesia. Durasinya adalah kurang dari tiga menit. Pra produksi media animasi dilakukan dalam waktu tiga hari, sedangkan produksinya juga dua minggu. Pasca produksi atau proses *editing* membutuhkan waktu 2 hari. Film yang sudah jadi dilakukan uji coba pada 3 orang dengan hasil sebagai berikut:

“itu gambar ote-oteny kok kurang apik, sing cicir iku.” (A, kelas 4).

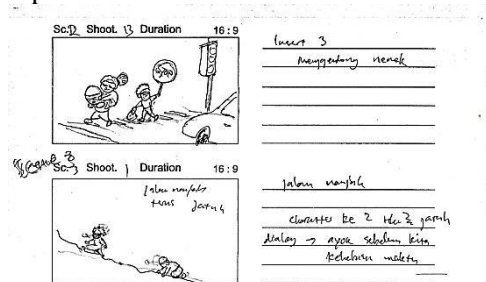
“kurang tarunge, gelute sedilik. ngerti gak oleh akeh caose” (B, kelas 4).

“iyo ngerti gak sido oleh hadiah. Salahe dewe lek tuku jajan” (C, kelas 6).

Selain itu, meminta saran ahli bagaimana hasil film yang sudah dibuat.

“Menurutku seh wes cukup ringkas. Cuma di dubbingnya aja yang kurang realistis. Kalo kepepet sih gak papa diakali. Dan memang menurutku sedikit susah kalau dipanjangin. Nanti anak-anak bosan” (MS, Ahli media).

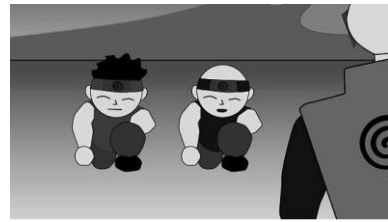
Saran ahli media, agar penggambaran keseluruhan dibuat sedikit lebih detail dan menarik. Terutama ekspresi karakter dan ambient audio diperbaiki.



**Gambar 1.** Storyboard

Setelah dibentuk tim produksi, maka disusun desain produksi sesuai dengan skenario. Pertama kali dibuat *storyboard* dari skenario oleh *illustrator* yang berisikan konsep gambar dan karakter yang akan dibuat, kemudian ditentukan durasi dari keseluruhan skenario. Durasi dihitung berdasarkan perkiraan lama waktu gambar dan lama dialog diucapkan. Setelah itu dilakukan perekaman audio pengisi suara karakter, tujuannya adalah memastikan lama durasi dialog dalam animasi. *Illustrator* menggambar desain asli dari konsep yang ada kemudian gambar diproses oleh animator menjadi animasi bergerak.

Setelah proses produksi selesai dilakukan proses *editing*. Gambar dan suara yang telah dibuat digabungkan oleh *editor*. Proses penggabungan dilakukan dengan hati-hati agar gambar dan suara sesuai dengan alur dan gerakan karakter.



**Gambar 2.** Karakter Adan dan Udin dalam animasi.

Setelah penggabungan selesai dilakukan *finishing* berupa koreksi warna dan durasi. Ada beberapa kendala yang terjadi selama proses produksi, salah satunya adalah proses konversi gambar menjadi gambar bergerak membutuhkan waktu yang lebih lama dari dijadwalkan. Perekaman suara diulang beberapa kali sampai dianggap sesuai dengan karakter yang disuarakan.

## SIMPULAN

Media yang sesuai dengan karakteristik siswa SDN Banjarwati memuat beberapa unsur yaitu bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar, latar belakang cerita adalah petualang sehari-hari, serta tokoh utama yang naik, pemberani namun tetap lucu. Media animasi memuat pengetahuan baru tentang penyajian jajanan, kandungan bahan pengawet dalam jajanan, dan manfaat jajanan bagi tubuh.

Pesan yang akan disampaikan dalam media ini adalah teliti sebelum dikonsumsi, menggunakan pendekatan rasional dengan tujuan kelompok sasaran yang menonton film akan mendapatkan pengetahuan baru.

Media animasi yang dikembangkan berjudul Adan dan Udin. Menceritakan dua ninja yang melaksanakan misi. Media animasi dapat diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=WdFjA1i60MQ&feature=youtu.be>. Dalam pengembangan cerita pada animasi yang dibuat, terdapat revisi skenario mengganti tokoh master menjadi senior ninja. Media yang berhasil dibuat memiliki durasi 3 menit telah diujikan pada target sasaran. Pesan yang ada dalam media animasi tersampaikan dengan baik, namun media

animasi perlu mendapatkan perbaikan dari segi artistik.

#### DAFTAR PUSTAKA

Departemen Kesehatan. 2017. *Profil Kesehatan Kabupaten Lamongan 2104*. Jakarta: DEPKES RI.

Hallas, John. 1976. *Film Animation : a Simplified Approach*. Paris. UNESCO.

Health Communication Partnership. 2003. *The New P-Process, steps in strategic communication*. Baltimore: John Hopkins Bloomberg School of Public Health.

Judarwanto, Widodo. 2006. *Hubungan Pola Konsumsi Makanan Jajanan dengan Status Gizi dan Fungsi Kongnitif Anak Sekolah Dasar*. (Skripsi). Surakarta: Universitas Muhammadiyah.

Kompas. 2011. *Sekolah dikepung makanan tak sehat*. Diakses pada ([www.health.kompas.com/read/2011/03/02/14563596/sekolah.dikepung.makanan.tak.sehat](http://www.health.kompas.com/read/2011/03/02/14563596/sekolah.dikepung.makanan.tak.sehat)) 2 februari 2017.

Kusumaningsih, Anni. 2012. *Faktor Pemicu Kasus Foodborne Diseases Asal Ternak*. *Wartazoa* Vol. 22 No. 3 Th. 2012.

Liputra, Samuel. 2011. *Pengaruh Film animasi terhadap cara berpikir anak*. Jakarta : Universitas Multimedia Nusantara.

Maulana, Heri. 2007. *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.

Mowen, JC dan Michael Minor. 2002. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Erlangga.

Notoatmojo, Soekijdo. 2010. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

\_\_\_\_\_. 2010. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

*Ottawa Charter for Health Promotion First International Conference on Health Promotion Ottawa*, 21 November 1986 - WHO/HPR/HEP/95.1 diakses di [http://www.who.int/hpr/NPH/docs/ottawa\\_charter\\_hp.pdf](http://www.who.int/hpr/NPH/docs/ottawa_charter_hp.pdf) (Diakses tanggal 22 desember 2011, 15:40).

Sampurno. 2005. *Waspada Jajanan Anak di Sekolah*. Departemen Kesehatan Republik Indonesia. Jakarta.

Solihin, P. 2005. *Ilmu Gizi Klinis Pada Anak*. Jakarta: Balai Penerbit Fakultas Kedokteran Indonesia.

Susilowati, Dwi. 2016. *Promosi Kesehatan, Modul Bahan Ajar Cetak Keperawatan*. Jakarta : Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

Tempo. 2012. *60 persen jajanan sekolah depok tercemar bakteri*. Diakses pada ([www.tempo.co/read/news/2012/11/09/083440648/60-persen-jajanan-sekolah-depok-tercemar-bakteri](http://www.tempo.co/read/news/2012/11/09/083440648/60-persen-jajanan-sekolah-depok-tercemar-bakteri)) 2 februari 2017.